国の運営

国の運営は一ヶ月単位で行う。この単位を 1 ラウンドとする。判定などは全て月末に行う。
役職に就いている人は、一ヶ月のうち半分（14 日）は役職にあった仕事しなくてはならない。

1. 維持フェイズ

■ 1.Stability 判定

Command DC を目標に Stability 判定を行う。成功したら、Unrest を 1 減少させる。もし Unrest が 0 の時に成功したら、1BP を得る。判定に 5 以上失敗したときには、Unrest が 2 上昇する。

■ 2.Consumption を支払う

Treasury BP から Consumption を引く。Consumption を払いきれないときは、BP はマイナスになる。BP がマイナスのまま維持フェイズが終了したら、Unrest が 2 上昇する。

■ 3.Magic Item スロットを埋める

いずれかの街の Magic Item スロットが空いている場合、作り出された Magic Item をランダムに決定する。

■ 4.Unrest

国の Unrest が 11 以上なら、支配しているヘックスを一つ失う。農地や道などの施設はすべてなくなる。

■ 5. 役職による影響

空白の役職があったり、Royal Assasin がいるなどの理由で Unrest が変化する場合、この時点で変化させる。

2. 進歩フェイズ

進歩フェイズで行える進歩は国のサイズによって下表のように制限を受ける。

国のサイズ	街	建物	獲得できるヘックス	道	農地
1-10	1	1	1	1	1
11-25	1	2	2	2	1
26-50	1	5	3	3	2
51-100	2	10	4	4	2
101-200	3	20	8	6	3
201+	4	No limit	12	8	4

■ 1. リーダーを決める

Leadership Roles を決定する。リーダーになれるのは PC か、仲間のみ。リーダーを変更しても、ペナルティは無い。ただし、Ruler は例外で、変更した場合には Unrest が 1 上昇する。

■ 2. 領土を獲得する

領土を獲得するには、そのヘックスを完全に探検し、モンスターなどの脅威を取り除いてからでなければならない。ヘックスは既存の領土に接していなければならない。この条件を満たせば、

1BP を支払うことでそのヘックスを獲得できる。特殊効果のあるヘックスも存在する。

タイプ	効果
橋	橋のあるヘックスは、川を越えて道を建てるときにもコストが二倍にならない。
建物	建物がある場所に新しく街を建てた場合、その建物をただで街に加えることが出来る。
洞窟	Stability+1
ランドマーク	Loyalty+1
道（建設した道も含む）	連続している道 4 ヘックスごとに Economy+1。また、連続する道 8 ヘックス毎に Stability+1。
廃墟	廃墟がある土地に街を造った場合、廃墟を利用して建物を建てることが出来る。この場合、建物のコストは半分になる。
街	街を含むヘックスを獲得する場合、Stability 判定を行う（DC=Control DC）。失敗した場合、その街の住民達が持った悪感情により Unrest が 2 d4 上昇する。
資源	Economy+1

同時に、領土のヘックスを放棄することも出来る。この場合、1 ヘックスにつき Unrest が 1（街を含んでいる場合には 4）上昇する。

■ 3. 街を建設する

a. 街のための場所を準備する。
街を建てるヘックス（国の一部である必要がある）を決めたら、街を造るための下準備をしなければならない。BP 消費は即座に起こる。2ヶ月以上かかる場合、終了する月の進歩フェイズで準備が終了する。

地形	費用	時間
森	4 BP	2ヶ月
草原	1BP	即座
丘陵	2BP	1ヶ月
山	12BP	4ヶ月
沼	8BP	3ヶ月

b. 建設
街が準備できたら、制限の許す限り建物を建ててよい。配置なども自由であるが、複数ブロックを占める建物は切り分けることはできない（ただし、道をまたいで建てることはできる）。建物を建てるのには 1ヶ月かかる（サイズに関係ない）が、簡便のため効果は即座に発揮される。

■ 4. 道を敷く

道を作るには 1 マスにつき 1BP かかる。森の場合は 1 マス 2BP、山と沼の場合は 1 マス 4BP かかる。
もし道が川を横切っているなら、橋を作らなければならないためそのマスでの道のコストは二倍になる。
街や農地がある場所に道を建設できる。

■ 5. 農地を開拓する

道が引いてある草原や丘陵を農地にすることができる。草原を開拓するには 2BP、丘陵を開拓するには 4BP かかる。農地一つにつき Consumption を 2 減らせる。

■ 6. 勅令

Edicts を設定する。

Promotion タイプ	Stability ボーナス	Consumption 上昇
None	-1	-
Token	+1	1BP
Standard	+2	2BP
Aggressive	+3	4BP
Expansionist	+4	8BP
Taxation レベル	Economy ボーナス	Loyalty ペナルティ
None	+0	+1
Light	+1	-1
Normal	+2	-2
Heavy	+3	-4
Overwhelming	+4	-8
Festivals per Year	Loyalty ボーナス	Consumption 上昇
None	-1	-
1	+1	1BP
6	+2	2BP
12	+3	4BP
24	+4	8BP

3. 収入フェイズ

■ 1. 預金

価値ある品を国庫に入れることができる。合計価格 4000gp につき、BP を 1 上昇させる。
1 つの品が 4000gp 以上する場合には国庫に直接入れることは出来ず、ステップ 3 で個別に売る必要性がある。

■ 2. 引き出し

BP を引き出すことが出来る。引き出しを行った場合、Unrest が 1 上昇する。

さらに、引き出した BP 分のペナルティをつけて Loyalty 判定（DC は Command DC）を行い、失敗した場合には引き出した BP 分だけ Unrest が上昇する。
1BP は 2000gp の現金になる。

■ 3. 高価なアイテムを売却する

単品で 4000gp を越えるようなアイテムを市場を通じて売却することが出来る。このアイテムには、PC 達が持っているアイテム及び街で作り出された Magic Item が含まれる。
売るためには Economy 判定が必要である。DC、及び売れたときの BP 増加分は以下の通り

アイテムのタイプ	DC	BP
Minor	20	2
Moderate	35	8
Major	50	15

各 City District につき 1 回のチェックが行える(売ろうとするアイテムはその街に無ければならない)。

■ 4. 一般的な収入

Command DC を目標として Economy 判定を行う。判定に成功した場合、結果を 5 で割り（端数切り捨て)、BP として国庫に計上する。

4. イベントフェイズ

25% の確立でランダムなイベントが発生する。
もし発生しなかった場合、次ラウンドのイベント発生確率は 75% になる。